

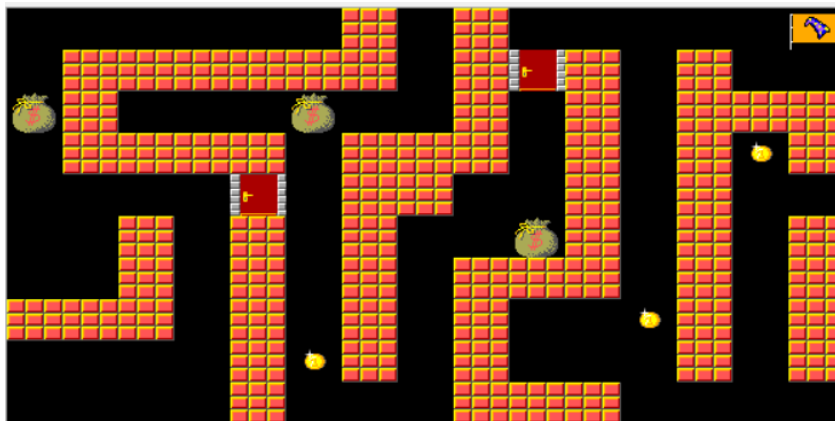
Soutěž 2022/23

Úloha 10 – kategorie A - do 14. dubna 2023

ukázka úlohy 10A - <https://youtu.be/4CsuRHy2CIU>

1. Otevři si program Baltík - režim **PROGRAMOVAT – pokročilý** a nazvi ho: 10A_JmenoPrijmeni (opět tvoje jméno a příjmení).
2. Otevři si scénu (klikni na domeček) - a ve scéně si sestav **PODOBNÝ OBRÁZEK**.
 - Bludiště je z předmětu 2120 (z banky 2)
 - Musí v něm být pytle a vlajka (z banky 0) a mince (z banky 1)
 - Zavřené dveře musí bránit dalšímu průchodu

(3 body)



Pak scénu **uložíme** kliknutím na **červenou šipku** a přeneseme do programu.

3. Baltíka budeme ovládat na kurzorové šipky



- Budeme ho ovládat z klávesnice



4. Baltík půjde sám rychlostí 5 **BEZ MRÁČKU** podle těchto pravidel:
 - Když na klávesnici stiskneme šipku nahoru, otočí se v jejím směru a popojde nahoru
 - Když stiskneme šipku dolů, otočí se dolů a popojde
 - Když stiskneme šipku doleva, otočí se doleva a popojde
 - Když stiskneme šipku doprava, otočí se doprava a popojde
 - Když přijdeme před zavřené dveře, otevřou se (vyčarujeme místo nich otevřené)
 - Když přijdeme před pytel nebo před minci, sebereme ji (vyčarujeme např. černé políčko)
 - Když dojdeme na Baltíkovskou vlajku, program se ukončí

(7 bodů)

ČÁST NÁPOVĚDY:

